

РОЛЕВАЯ ИГРА КАК МЕТОД СОЦИАЛЬНОГО ИССЛЕДОВАНИЯ

Кирпиков А.Р.

*доцент, к. психол. н.,
доцент кафедры психологии развития,
Удмуртский государственный университет
г. Ижевск, Россия
kirpi@udm.ru*

ROLE GAME AS A SOCIAL RESEARCH METHOD

Kirpikov A

*Associate Professor, K. psikhol. n
Associate Professor at the Department of Developmental Psychology,
Udmurt State University
Izhevsk, Russia
kirpi@udm.ru*

Аннотация

Рассматривается использования метода ролевой игры в социальных науках. Ролевая игра понимается как возможность получения данных, позволяющая исследователю увидеть неосознаваемую динамику групповых процессов и описать жизненный мир человека.

Annotation

Role-play is a method of social sciences and is method to retrieve data. The researcher can see a unconscious dynamics of group and describe the human world.

Ключевые слова: качественная методология, методы социального исследования, ролевая игра, глубинная герменевтика

Key words: qualitative methodology, methods of social research, role-playing game, deep hermeneutics

Сегодня в социальных и гуманитарных науках все большую роль начинают играть методы качественной методологии. Одну из возможностей применения качественных методов в изучении социально-психологических явлений предоставляет исследователю ролевая игра. Применение данного метода в социальных исследованиях позволяет получить реальную информацию о человеке, его поведении в различных ситуациях, его переживаниях и отношении к изучаемым феноменам в целом. Взятие на себя определенной роли, переживания и действия в рамках этой роли позволяют человеку увидеть иную перспективу, посмотреть на ситуацию с различных точек зрения. Подобное погружение в роль, с одной стороны, - дает психотерапевтический эффект, а с другой – позволяет соприкоснуться с неосознаваемыми ранее человеком глубинными пластами личности, стоящими за его ожиданиями определенного поведения в рамках данной роли. Ролевая игра представляет собой метод, ориентированный на моделирование (симуляцию) конкретной ситуации, связанной с реальной жизнью человека. В пространстве (на сцене) данной ситуации и разворачивается ролевое взаимодействие. Но при этом ролевая игра позволяет, как бы со стороны взглянуть на себя в данной ситуации и, на основе осознания своих действий, освоить новые образцы поведения. Ролевая игра способствует осознанию субъективного опыта человека и его переживаний, благодаря включенности в игру неосознаваемые ранее человеком процессы могут стать видимыми и понятными.

Ролевая игра как метод исследования используется как средство получения данных в глубинной герменевтике, способствующее осознанию и пониманию человеком неосознаваемых ранее отношений и переживаний. Она также дает возможность человеку для расширения а, в случае необходимости и изменения, своего ролевого репертуара. Именно в процессе ролевой игры человек видит и осознает свои ролевые стереотипы и, благодаря этому, может изменить жизненные перспективы и переживания в рамках взятой на себя роли.

Под ролью мы понимаем некоторый набор образцов поведения человека, который формируется и осваивается в процессе социального взаимодействия. Ролевая игра – это симулируемая ситуация, в которой посредством взятия на себя определенной роли, человек познает другого человека (других людей) как осознанно действующего субъекта.

Итак, ролевая игра – это разновидность игры, в которой ее участники принимают на себя определенные роли и разыгрывают их (как правило, на специально созданной для этого сцене) в виде ситуаций взаимодействия с другим человеком (людьми), также выступающим в рамках конкретной роли.

Ролевая игра может быть спонтанной, а может и быть задана в соответствии с ранее обсужденными правилами.

При использовании ролевой игры как метода исследования в идеале нужны три исследователя. Один из них собственно проводит ролевую игру, другой – записывает ее на видеокамеру, а третий – участвует в ней и фиксирует данные в протоколе посредством включенного наблюдения. Все трое работают одновременно в процессе проведения игры.

При проведении игры существуют свои правила. Например, не все темы исследования пригодны для использования данного метода. Так, по мнению И. Штальке (Iris Stahlke), те темы, на которые исследуемые люди болезненно реагируют, - должны быть исключены из ролевой игры[3]. Подготовка к ролевой игре происходит в малых группах под наблюдением ведущего, для того чтобы исключить те моменты, которые могут принести вред участникам будущей игры. В малой группе участники сами распределяют свои будущие роли и в процессе совместного обсуждения выбирают тему игры.

Особое внимание обращается на построение сцены, где будет происходить игра и на введение в роль ее будущих участников. При этом обговариваются также некоторые правила. Например, то, что зрители пока

игра не завершена, - не взаимодействуют с играющими и не вмешиваются в ход игры; При этом обговаривается, что окончание игры определяется или самими участниками, или ее ведущим.

В процессе игры и по ее завершению ведущий должен сопровождать участников, тем самым обеспечивая их безопасность. Ценностью ролевой игры является то, что в ее процессе создается близкая к реальности жизненная ситуация, отражающая жизненный мир ее участников. При условии обеспечения безопасности ее участников посредством отказа от болезненного для них содержания и не принимаемой роли, а также посредством поддержания определенного баланса приближения-удаления играющих роли людей от своего жизненного опыта, - ролевая игра становится эффективным средством данных об изучаемой проблеме.

Видеозапись ролевой игры становится также прекрасным средством для анализа взаимодействия играющих людей. Так на ее основе можно в любой момент вернуться к определенной сцене и заново ее посмотреть и проинтерпретировать. При этом важно соотносить данные видео с данными включенного наблюдения, зафиксированными в протоколе. После обсуждения видеозаписи с участниками игры, запись переводят в словесную форму. Текстовую запись дают участникам игры с просьбой ее внимательно прочитать. Один из ведущих помогает участникам игры в ее интерпретации на основе имеющегося текста. Особое внимание при интерпретации обращается на спонтанное взаимодействие участников, выходящее за рамки взятой роли.

Для интерпретации содержания ролевой игры, а также для анализа особенностей взаимодействия ее участников, - исследователь может опираться на применение метода качественного контент-анализа Ф. Майринга (Ph. Mayring). Также для анализа данных могут быть использованы и другие методы. И. Штальке, например, предлагает использовать метод глубинной герменевтики - интерпретацию текста

Лайтхойзера (Leithauser). По ее мнению данный метод способствует лучшему пониманию и приближению к неосознаваемым человеком фантазиям и чувствам[3]. Кроме того, данный метод позволяет увидеть неосознаваемые процессы групповой динамики, возникающие в процессе ролевой игры. Метод Лайтхойзера позволяет на основе интерпретации текста (частые повторения определенных слов, вовлеченность в игровую ситуацию и т.п.) определить неосознаваемый базовый конфликт участников ролевой игры. Текст понимается здесь как процесс интерпретации ролевой игры в группе. В процессе анализа текста более явными становятся имеющиеся проблемы. Текстовый материал ролевой игры подвергается «вертикальному» и «горизонтальному» анализу. «Вертикальный» анализ подразумевает интерпретацию отдельных частей текста, а «горизонтальный» анализ включает в себя интерпретацию всего текста относительно его ключевых тем, которые должны быть систематизированы исследователем. В результате интерпретации текста появляются так называемые «ключевые предложения», которые свидетельствуют с одной стороны о динамике ролевой игры (например, описывают конфликт между ролевыми ожиданиями участников), а с другой – подтверждают валидность используемого метода.

Возможные ограничения данного метода связаны, прежде всего, с проблемой принятия человеком роли, вызывающей болезненные переживания или выполнения действий, которые противоречат ценностным установкам участников игры. Также трудности возникают при анализе невербальных феноменов, появляющихся в процессе игры. Особое внимание при интерпретации ролевой игры уделяется невербальной коммуникации ее участников. Но здесь на помощь участникам группы приходит ведущий.

Именно ведущий четко следит за тем, чтобы выбор роли происходил по желанию самого участника будущей игры; чтобы в процессе игры, ее участники чувствовали себя в безопасности. Ведущий ролевой игры, полностью принимает позицию и видение ситуации, исходящие от

участников игры. И также ведущий отвечает за организацию совместного обсуждения ролевой игры и анализа поведения ее участников. Важнейшим условием эффективности применения данного метода исследования является доверие между исследователем и участниками ролевой игры.

Таким образом, применение ролевой игры как метода получения данных, позволяет исследователю увидеть, часто неосознаваемую динамику групповых процессов, определить и описать возможные конфликтные ситуации. Это способствует лучшему пониманию изучаемых социальных феноменов и жизненного мира человека в целом.

Список литературы

1. Leithauser Thomas, Volmerg Birgit Anleitung zu einer empirischen Hermeneutik. Psychoanalytische Textinterpretation als sozialwissenschaftliches Verfahren. Frankfurt/M.: Suhrkamp, 1979.
2. Mayring Philipp Qualitative Inhaltsanalyse: Weinheim, 2016.
3. Stahlke Iris Das Rollenspiel als Methode der qualitativen Sozialforschung: Munster, Waxmann, 2001.